



XBOX 360®

DIVINITY II

THE DRAGON KNIGHT SAGA



MODE D'EMPLOI



FOCUS
HOME INTERACTIVE

A **AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu



CONTENU

AVERTISSEMENT CONCERNANT	L'INTERFACE DE JEU	27
L'ÉPILEPSIE	L'écran de jeu	27
ASSISTANCE - SUPPORT TECHNIQUE	Combat	32
GARANTIE	Commandes	33
INTRODUCTION	Interaction avec les PNJ	34
L'HISTOIRE	Expérience et niveaux	34
	Inventaire	35
MENU PRINCIPAL	LA TOUR DE GUERRE	39
CRÉATION DE PERSONNAGE	Introduction	39
dans Ego Draconis	Salle du trône et chambre principale	39
dans Flames of Vengeance	Les plateformes	40
ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	OPTIONS ET PRÉFÉRENCES	41
Statistiques	Xbox LIVE	42
Attributs	CRÉDITS	43
Résistance		
Dégâts		
Modificateurs		
Avatar dragon		
Compétences		
Compétences humaines		
Compétences actives		
Compétences passives		
Compétences draconiques		
L'anticipation		
La Créature		

AVERTISSEMENT CONCERNANT L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, Veuillez IMMEDIATEMENT CESSER DE JOUER et consulter un médecin.

Retrouvez la communauté de Divinity II - The Dragon Knight Saga sur Internet, les dernières infos, des téléchargements, le forum du jeu et bien plus encore sur : www.divinity2-saga.com

©2010 Larian Studios et Focus Home Interactive. Edité par Focus Home Interactive sous licence de Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios et leurs logos respectifs sont des marques déposées ou commerciales de Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Focus Home Interactive. Tous droits réservés. Tous les autres noms, marques et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

ASSISTANCE - SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou faire fonctionner Divinity II - The Dragon Knight Saga, n'hésitez pas à contacter nos services techniques par Email ou par téléphone:

E-mail : support@divinity2-saga.com

Forum du support technique : <http://www.larian.com/forums/>

Tel : 01.48.10.75.95

(du lundi au vendredi de 9h00 à 13h00)

Merci de fournir au support technique un maximum d'infos sur le type de problème rencontré et la manière dont il se produit, ainsi que le DXdiag de votre ordinateur.

GARANTIE

Nom du produit : Divinity II - The Dragon Knight Saga

Focus Home Interactive garantit jusqu'à quatre vingt dix (90) jours suivant la date de votre acquisition du Produit que le support d'enregistrement sur lequel le produit est fourni est exempt de vice caché et de défaut de fabrication dans des conditions normales d'utilisation (excluant la négligence, les abus ou une mauvaise utilisation). Dans le cas où le support d'enregistrement s'avérerait défectueux pendant cette période, Focus Home Interactive, à sa discrétion, s'engage à remplacer le produit (dans la mesure où le produit est toujours fabriqué par Focus Home Interactive) ou à vous fournir un produit d'une valeur égale ou inférieure, aux conditions décrites ci-après.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez au support technique Focus Home Interactive, le Produit dans son emballage d'origine (frais de port à la charge de l'envoyeur), accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une description du problème rencontré et de vos coordonnées complètes.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante : Focus Home Interactive, Support Technique, 100 avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX

INTRODUCTION

Chers joueurs,

Je tiens à vous souhaiter la bienvenue dans l'univers de Divinity et à vous remercier pour votre achat. Si vous avez déjà joué à l'un des jeux Divinity, je vous souhaite un excellent retour parmi nous !

Vous venez d'acquérir l'un des plus gros titres de Larian Studios, les membres de notre équipe ont consacré des milliers d'heures et une bonne partie de leur vie à la réalisation de ce jeu. Chacun d'entre eux a contribué au monde de Divinity de par son expérience et ses idées, et j'espère que vous trouverez, comme nous, que le résultat est très bon.

Lorsque nous avons annoncé «The Dragon Knight Saga», nombreux sont ceux qui ont cru qu'il ne s'agirait que d'un coffret comprenant Divinity II: Ego Draconis et Divinity II: Flames Of Vengeance, mais «The Dragon Knight Saga», c'est beaucoup plus que ça. Nous sommes nombreux à penser que c'est ce qu'aurait dû être Divinity II: Ego Draconis, et si vous y avez déjà joué, vous verrez que nous n'avons pas seulement amélioré le moteur du jeu, mais aussi son contenu.

C'est en regardant les gens jouer aux précédents épisodes de Divinity que nous avons décidé d'apporter ces changements, et nous pensons que toutes ces modifications associées à l'arrivée du nouveau contenu rendront l'expérience de jeu bien plus amusante. Ainsi, les joueurs qui ont déjà joué à Divinity II pourront constater une refonte intégrale de certaines zones, afin de réparer quelques erreurs de fluidité. De la même manière, un certain nombre d'actions qui pouvaient s'avérer frustrantes sont désormais beaucoup plus accessibles. Les performances ont également été grandement améliorées et vous devriez constater une meilleure qualité graphique dès les premières minutes de jeu.

«The Dragon Knight Saga» raconte l'histoire d'un draconis qui accède au pouvoir par des moyens non conventionnels. Lors du développement de ce jeu, notre but était de proposer aux joueurs un parfait équilibre entre les quêtes, les combats, l'exploration, la course à l'équipement et les énigmes. Le monde de Divinity II est donc rempli de choses intéressantes à faire ; si vous êtes un explorateur dans l'âme, sachez que vos exploits dans ce domaine seront sûrement récompensés. Et n'oubliez pas de lire dans les pensées de vos interlocuteurs ! Cela vous permettra de découvrir de nombreux secrets dans le jeu, mais essayez d'utiliser ce pouvoir judicieusement, car cela vous coûtera un peu de l'expérience durement gagnée.

Le jeu encourage fortement l'exploration, et il a été conçu pour offrir un niveau de difficulté élevé, il est donc possible que votre personnage ne soit pas assez puissant pour surmonter certains défis qu'il rencontrera au cours de ses aventures. Si vous êtes dans cette situation, essayez d'accomplir d'autres actions et de revenir plus tard ; vous pouvez également régler la difficulté du jeu. Nous avons en effet ajouté un niveau de difficulté «facile» qui devrait grandement faciliter les combats. Mais si le jeu devient trop facile, n'oubliez pas que vous pouvez à tout moment rétablir un niveau de difficulté «normal» ou «difficile».

J'espère sincèrement que vous vous amuserez en jouant à Divinity II – The Dragon Knight Saga, et que notre jeu vous plaira. N'hésitez pas à visiter nos forums sur le site www.larian.com.

com pour nous donner votre avis sur le jeu. C'est grâce à vos commentaires constructifs que nous pourrons concevoir des jeux encore meilleurs. De nombreux développeurs de chez Larian sont actifs sur le forum, il s'agit donc d'une excellente opportunité pour tout le monde de communiquer et de partager ses idées.

Amusez-vous bien !

Amicalement,

Swen Vincke

L'HISTOIRE

Divinity II – Ego Draconis vous ramène à Rivellon, un monde intemporel, un monde de peur et de magie, déchiré, défiguré par des années de guerres apocalyptiques. Les Dieux eux-mêmes ne pourraient dire ce que les braves gens de ces terres ont bien pu faire pour mériter une telle calamité. Mais comme le disent si bien leurs chefs de guerre, lorsque le seigneur du Chaos assassine votre peuple, incendie vos maisons et détruit tout sur vos terres, ça ne vous laisse pas le temps à la réflexion. Cette incarnation du mal a déjà par deux fois jajilli des profondeurs démoniaques pour fondre sur les innocents de ces terres et par deux fois, les vaillants défenseurs de Rivellon ont tenu bon, malgré les nombreuses vies perdues. Mais ils savaient tous que leur victoire serait de courte durée : un jour ou l'autre, le Démon reviendrait.

Et il est revenu, bien plus tôt que quiconque ne l'aurait imaginé parce que, comme souvent, le mal s'était répandu comme une gangrène parmi les humains eux-mêmes : certains d'entre eux, loyaux envers les armées du Damné, cherchèrent à assurer le retour de leur sombre maître et à lui donner une apparence humaine. Plutôt que de détruire Rivellon, il pourrait alors en être le maître. Ce groupuscule d'humains, connu sous le nom d'Alliance des Ténèbres, parvint presque à ses fins. Ils auraient même pu atteindre leur but, si l'indéfectible vigilance du puissant sorcier Zandalor et le curieux destin d'un aventurier du nom de Lucian ne les en avaient empêché. Lucian, guidé par les forces du bien, exposa les sinistres dessins de l'Alliance des Ténèbres avant de se soumettre à un rituel périlleux qui lui conféra un pouvoir divin. L'Élu Divin était né.

L'avatar de la lumière, laissant dans son sillage maints cadavres ennemis, poursuivit le Damné jusqu'à sa place-forte, dans les profondeurs secrètes des plaines désertiques de Yuthul Gor ; il y extermina tous les anciens de l'Alliance des Ténèbres, jusqu'à se retrouver seul face au Démon des Mensonges, en un tête-à-tête monstrueux. Le Démon sourit et annonça à l'Élu Divin qu'il arrivait trop tard : le transfert était terminé et le Seigneur du Chaos allait pouvoir revenir sur ces terres. En effet, derrière lui, sur un immense autel, se tenait un nouveau-né, un être de pure corruption dans un corps innocent. L'épée de l'Élu Divin vint à bout du Démon, mais celui qui avait mis fin au fléau de Rivellon ne put se résoudre à tuer l'enfant.

Il l'appela Damian et, pendant des années, le Damné grandit sous la tutelle de l'Élu Divin, inconscient des forces terribles qui se nichaient dans son corps de jeune garçon. C'est alors qu'il rencontra Igraine, que Kalin, le nécromancien de l'Alliance des Ténèbres et père de Damian, avait envoyée au jeune homme pour le séduire. Elle se lia d'amitié avec Damian et ce dernier en tomba instantanément amoureux. Elle lui rendit son affection... et ses pouvoirs. Ils commencèrent par lancer des sorts inoffensifs, puis une magie de plus en plus ténébreuse, des incantations plus rares et, pire encore, ils finirent par redécouvrir un savoir interdit. Le divin père adoptif de Damian ne fut tout d'abord pas conscient de l'influence néfaste d'Igraine sur son fils, jusqu'à ce qu'il ait la preuve qu'elle était liée à Kalin, qu'il venait tout juste d'exécuter. Igraine fut interrogée et avoua qu'elle était la complice de ce sombre stratagème, visant principalement à réveiller les pouvoirs maléfiques de Damian.

A la suite de cette horrible confession, Lucian n'avait plus le choix : sachant que l'Alliance des Ténèbres ne verrait pas la clémence d'un bon œil, il dut également exécuter Igraine. Il lui coupa la tête, sous les yeux d'un Zandalor rongé d'inquiétude. Et à cet instant fatidique, alors que le sang d'Igraine se répandait sur le sol, Damian entra et proféra un sort qui fit trembler les deux hommes de bien : le sort de liaison d'âmes. Avant que quiconque ne puisse intervenir, Damian tourna les talons et disparut. L'Élu Divin savait que son fils serait désormais son pire ennemi et comprit que Damian avait déjà réalisé une grande partie de son potentiel maléfique : quelqu'un capable de lier une âme est un adversaire redoutable, par définition. Le Damné était revenu à la vie.

Tandis que Lucian et Damian rassemblaient leurs armées, Zandalor étudia les répercussions des actes de Damian. Une liaison d'âmes est un événement déjà très rare en soi, mais une liaison d'âmes avec une âme encore entre la vie et la mort, c'était inédit. Il renonça au rituel réservé habituellement aux cadavres des membres de l'Alliance des Ténèbres et confia le corps d'Igraine à des emballeurs, sans réellement savoir quelles conséquences cela pourrait avoir pour lui ou pour Damian.

Le premier affrontement entre l'Alliance des Ténèbres et les paladins de l'Élu Divin eut lieu quelques jours plus tard. Damian, toutefois, ne visait que Lucian et comptait bien lui faire connaître le même sort qu'Igraine. Ce qu'il ne savait pas, c'est que l'Élu Divin l'attendait de pied ferme. Il attira son fils dans un temple pour le renvoyer dans une autre dimension. Damian, aveuglé par la haine, fonça dans le piège et fut enfermé dans Nemesis. L'Élu Divin retourna à Rivellon, soulagé d'avoir éliminé la menace que représentait son fils adoptif, mais il ressentait également de la tristesse à l'idée que Damian, malgré le mal qui s'était emparé de lui, n'avait effectué cette liaison d'âme que par amour.

Le Damné prit son mal en patience, à Nemesis. Il reprit des forces jusqu'à réussir ce que tous pensaient impossible : il se libéra de sa dimension carcérale et vint prendre les forces de Rivellon par surprise. Il ne pensait qu'à une seule chose : détruire l'Élu Divin pour venger Igraine. La guerre transforma tout Rivellon : pendant des années, batailles et catastrophes s'enchaînèrent. Là où se dressaient de fiers montagnes, on ne voyait plus que plaines dévastées ; les fermes furent rasées et remplacées par des falaises abruptes. Mais les humains affrontèrent leurs ennemis avec un courage et une ténacité hors du commun, rendus optimistes par l'alliance entre l'Élu Divin et les rares mais puissants Chevaliers dragons, derniers détenteurs de la magie des dragons dans ces terres dévastées par le mal.

Chacun des camps aurait pu remporter la plus grande bataille de cette guerre. Mais l'impen-

sable se produisit : un Chevalier dragon trahit son camp et assassina l'Élu Divin. Lors de la confusion qui s'ensuivit, les paladins tuèrent démons et dragons sans distinction. Heureusement, Zandalor parvint à rassembler les troupes et à éviter de justesse une catastrophe. Damian, vengé, ordonna à ses rares troupes de se replier. Sa domination de Rivellon attendrait : il avait d'autres choses en tête.

Après cette impasse, les deux camps pansèrent leurs plaies et l'humanité se prépara à une nouvelle guerre. Un an plus tard, elle n'avait pas eu lieu ; dix ans plus tard non plus. Les habitants de Rivellon commencèrent à penser que Damian ne représentait plus une réelle menace. Ils commencèrent à reconstruire leur vie. Un siècle et demi a passé à présent et si le Damné a toujours une réputation maléfique, on ne le considère plus comme un danger. Reste à savoir si l'on a raison.

MENU PRINCIPAL



Continuer

Reprendre la dernière partie sauvegardée.

Nouvelle partie : Divinity II – Ego Draconis

Commencer une nouvelle partie au tout début de la saga Divinity II.

Nouvelle partie : Divinity II – Flames of Vengeance

Lancer une nouvelle partie qui commence après les événements de Ego Draconis, avec un nouveau personnage ou un personnage existant.

Charger une partie

Charger une partie sauvegardée.

Paramètres

Configurer les options graphiques, les options sonores et les commandes comme bon vous semble.

Générique

Découvrez l'équipe à l'origine de Divinity II · Ego Draconis et Flames of Vengeance.

CRÉATION DE PERSONNAGE



Créer un personnage de Ego Draconis

Nom et apparence

Lorsque vous débutez une nouvelle partie de Divinity II – Ego Draconis, vous pouvez choisir le nom, le sexe, le type de cheveux et de visage de votre personnage, ainsi que sa voix. Il est à noter que cela ne modifie en rien les capacités et les compétences du personnage. Si vous souhaitez modifier votre apparence pendant l'une de vos aventures à Rivellon, vous le pouvez, pour autant que vous trouviez un illusionniste sur votre route. Ces sorciers modifient votre apparence et même, si vous le souhaitez, votre nom et votre sexe.

Attributs de départ

Certains attributs ne sont pas disponibles lorsque vous créez votre personnage au tout début de l'aventure. Mais ne vous inquiétez pas, vous pourrez acquérir de nouvelles compétences au cours de l'introduction de Divinity II, dans le hameau de montagne de Brilleloin.

Créer un personnage de Flames of Vengeance

Continuer avec un personnage existant

Si vous voulez continuer l'aventure avec un personnage existant, il vous suffit de charger une partie de Ego Draconis et d'aller jusqu'à la fin du jeu. Après la séquence finale, Flames of Vengeance commencera automatiquement.

Commencer avec un nouveau personnage

Pour commencer une partie de *Flames of Vengeance* avec un nouveau personnage, vous pouvez choisir un héros (ou une héroïne) prédefini ou personnaliser son apparence. Votre personnage sera de niveau 35 et commencera son aventure avec un certain nombre de pièces d'or pour compenser le fait qu'il n'a pas encore acquis d'équipement.

Héros prédefini

Cette option vous permet de choisir entre quatre classes conçues par les développeurs. Vous trouverez ainsi le Guerrier, spécialiste du combat rapproché ; le Mage, spécialiste de la magie ; le Ranger, spécialiste du combat à distance ; et le Prêtre, un invokeur. Si vous choisissez l'un de ces quatre personnages, toutes les options de personnalisation seront désactivées et vous commencerez directement l'aventure de *Flames of Vengeance*.

Héros personnalisé

Vous pouvez aussi utiliser les options de personnalisation avancée et créer de toute part un personnage de niveau 35. Vous pouvez également choisir l'un des personnages prédefinis et le modifier selon votre style de jeu.

Remarque : lorsque vous créez votre personnage, vous pouvez augmenter au maximum vos compétences de prédilection, mais les autres compétences auront une limite normale en début de partie. Bien entendu, votre entraîneur pourra arranger ça !

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE



Statistiques

Points de vie

Le nombre de points de vie dont vous disposez détermine votre résistance au combat et indique combien de coups vous pouvez encaisser. Ici, pas question de jouer la carte minimalist : plus vous aurez de points de vie, plus vous aurez de chances de survie. Les points de vie se régénèrent lentement, de manière automatique. Cependant, pour récupérer rapidement des points de vie après avoir subi des blessures lourdes, rien ne vaut les sorts et les potions de soins. N'oubliez pas que si vos points de vie tombent à zéro, c'est la mort !

Le nombre entre crochets indique le pourcentage de points de vie qui se régénèrent automatiquement chaque seconde.

Attribut associé : Vitalité

Mana

Le mana représente votre capacité à lancer des sorts et à utiliser vos compétences. Chaque incantation coûte du mana ; si vous voulez devenir un grand sorcier, assurez-vous d'en avoir toujours assez. Toutefois, les guerriers et les rangers ne doivent pas négliger cette ressource : c'est d'elle aussi que dépendent les attaques tourbillon et les flèches en rafale.

Le nombre entre crochets indique le pourcentage de points de mana qui se régénèrent automatiquement chaque seconde.

Attribut associé : Esprit

Expérience

Vous gagnez de l'expérience en tuant des ennemis et en réussissant des quêtes. Lorsque vous aurez accumulé assez d'expérience, vous pourrez progresser d'un niveau, ce qui signifie que vous pourrez augmenter vos attributs, améliorer vos compétences ou en acquérir de nouvelles. L'expérience est également une ressource indispensable pour pouvoir lire dans les pensées ; d'où le paramètre de déficit d'expérience. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la partie consacrée à l'Anticipation de ce manuel.

Attributs

Vitalité

La vitalité représente votre état de santé général. Plus vous augmentez votre vitalité, plus vous disposez de points de vie.

Esprit

L'esprit constitue votre force et vos capacités mentales. Plus vous augmentez votre esprit, plus vous disposez de points de mana.

Force

La force indique vos capacités physiques. Les points que vous attribuez dans cette caractéristique déterminent les dégâts que vous infligez en mêlée et votre résistance aux attaques de mêlée. A une influence sur le conditionnement et sur votre taux de régénération de points de vie.

Dextérité

La dextérité représente votre agilité et vos réflexes. Plus vous augmentez votre dextérité, plus vous améliorez les dégâts que vous infligez avec les attaques à distance et votre résistance à ce type de dégâts, ainsi que le pourcentage du modificateur de Réflexes aiguisés.

Intelligence

L'intelligence indique vos compétences mentales. Les points que vous attribuez dans cette caractéristique déterminent les dégâts infligés par vos attaques magiques (les dégâts des armes, puis ceux des compétences magiques offensives), votre résistance aux attaques magiques et influenceront la volonté de fer et le taux de régénération de mana.

Résistance

Résistance de mêlée

Ce nombre indique le pourcentage de réduction de dégâts que vous obtenez en maintenant une attaque de mêlée, il dépend de deux choses : la somme des bonus de protection de mêlée

de votre armure et votre force. Plus ces chiffres sont élevés, plus le pourcentage est important.

Résistance à distance

Ce nombre indique le pourcentage de réduction de dégâts que vous obtenez en maintenant une attaque à distance, il dépend de deux choses : la somme des bonus de protection à distance de votre armure et votre dextérité. Plus ces chiffres sont élevés, plus le pourcentage est important.

Résistance magique

Ce nombre indique le pourcentage de réduction de dégâts que vous obtenez en maintenant une attaque magique. Il dépend de deux choses : la somme des bonus de protection magique de votre armure et votre intelligence. Plus ces chiffres sont élevés, plus le pourcentage est important.

Dégâts

Dégâts de mêlée

Ce nombre indique l'étendue (minimum et maximum) des dégâts pouvant être infligés avec l'arme de mêlée équipée : blanc pour les dégâts normaux et bleu pour les dégâts magiques.

Dégâts à distance

Ce nombre indique l'étendue (minimum et maximum) des dégâts pouvant être infligés avec l'arme à distance équipée : blanc pour les dégâts normaux et bleu pour les dégâts magiques.

Chances de critique

Indique le pourcentage de chances d'effectuer un coup critique avec l'arme équipée.

Chances de critique en mêlée

Indique le pourcentage de chances d'effectuer un coup critique avec l'arme de mêlée équipée.

Chances de critique à distance

Indique le pourcentage de chances d'effectuer un coup critique avec l'arme à distance équipée.

Modificateurs

Conditionnement

Le Conditionnement réduit le temps pendant lequel vous serez affecté par des attaques de saignements, de feu, de poison et de polymorphie.

Réflexes aiguisés

Les Réflexes aiguisés déterminent les dégâts supplémentaires que vous infligez en cas de coup critique.

Volonté de fer

La Volonté de fer détermine votre capacité de résistance aux attaques mentales comme la malédiction, la peur, la polymorphie, la surprise du ranger et l'étourdissement.

Avatar dragon

Au contraire de ce qui se produit lorsque vous êtes dans votre corps humain, sous votre forme draconique, un nombre de points fixe est ajouté à chaque fois que vous gagnez un niveau. Vous pouvez bien entendu améliorer ces paramètres grâce à certaines pièces d'armure du jeu. Les statistiques disponibles pour les dragons sont l'attaque, la défense, les points de vie et le mana.

L'autre caractéristique des dragons est qu'ils ne peuvent améliorer leurs compétences en montant de niveau. Pour améliorer leurs compétences, ils doivent lire des livres de compétences que vous trouverez lors de vos voyages ou qui vous seront offerts en récompense à la fin d'une quête.

Points de vie

Le dragon, comme l'humain, meurt si ses points de vie tombent à zéro. De la même manière, pour éviter cela, des sorts peuvent s'avérer très utiles.

Mana

Le mana des dragons n'est pas infini : n'oubliez pas de surveiller vos réserves lorsque vous attaquez les fortifications de l'ennemi. Tomber à court de souffle de feu au milieu d'une attaque, ça ne fait pas sérieux.

Expérience

Toute l'expérience gagnée sous forme draconique est partagée par l'avatar humain.

Attaque

L'attaque détermine les dégâts que vous infligez. Plus le chiffre est élevé, plus vous infligez de dégâts.

Défense

La défense détermine les dégâts que vous recevez. Plus votre défense est importante, moins vous subissez de dégâts.

Compétences



Les compétences sont très importantes pour l'aspect jeu de rôles de Divinity II. Il existe différents types de compétences spécifiques pour les guerriers, les rangers ou les sorciers, mais aussi des compétences accessibles à tous. N'oubliez pas que le gameplay de Divinity II, par essence, ne fait pas de différence entre les classes. Vous pouvez développer votre personnage comme vous le souhaitez et combiner tous les chemins de compétences que vous voulez, afin d'avoir un style de jeu qui vous ressemble. Un conseil : prenez votre temps à Brilleloin, c'est là que vous aurez un avant-goût des différents styles de combat.

Vous pouvez choisir une nouvelle compétence ou améliorer une compétence existante depuis l'arbre des compétences. Vous y verrez immédiatement comment elles sont accessibles ; vous pourrez donc planifier soigneusement les compétences à débloquer et devenir plus fort au fur et à mesure du jeu. N'oubliez pas que lorsque vous avez confirmé votre choix de compétences, vous ne pouvez plus revenir en arrière, alors choisissez prudemment.

Compétences humaines

Compétences actives



Rage de bataille

Cette compétence fait naître chez vous une rage de bataille qui vous transformera en véritable bête sauvage, inconsciente du danger qui l'entoure. À noter que le danger est bien réel, puisque pendant toute la durée de votre rage, vos défenses seront nettement amoindries.



Cécité

Le sort de cécité permet d'aveugler provisoirement vos adversaires. Ceux-ci se verront alors condamnés à errer dans les ténèbres, aussi doux que des agneaux. Mais attention : évitez de vous moquer d'eux. Les effets du sort une fois estompés, il se pourrait bien que le retour de bâton soit désagréable.



Enchantement

L'enchantement, tout comme le sort polymorphe, permet de diminuer le nombre de créatures hostiles vous cherchant querelle ; mais au lieu de neutraliser vos adversaires en les transformant en coccinelles, ce sort permet de les monter les uns contre les autres ; ainsi, ils s'étripent, et peut-être même s'entretueront, jusqu'à ce que les effets du sort s'estompent.



Malédiction

Ce sort permet de maudire la créature la plus proche de vous. Elle est alors très affaiblie, ce qui la rend plus facile à attaquer de la manière qui vous semble le mieux.



Posture défensive

Un guerrier doit savoir quand passer à l'attaque, mais aussi quand privilégier la défense. En cas de problème, cette compétence permet de se défaire d'une partie de la puissance offensive et de la consacrer à la défense.



Flèches explosives

Les flèches les plus rares sont sans doute aussi les plus puissantes. Celles-ci sont extrêmement dangereuses entre les mains de pyromanes et tout à fait redoutables entre les mains d'archers émérites. Elles explosent lors de l'impact, épargnant la cible façon puzzle et blessant également tous ceux qui se trouvent à proximité.



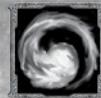
Fatalité

L'idéal, pour un guerrier, c'est la mise à mort en un coup, mais il est difficile d'y parvenir. Pour les guerriers débutants, il faut que l'adversaire soit gravement blessé avant de pouvoir lui administrer le coup de grâce. Mais à force de pratique, vous parviendrez de plus en plus vite à trouver le point faible de vos ennemis pour les achever en un coup.



Peur

La peur paralyse à la fois le corps et l'esprit. Mais dans ce cas, c'est pire encore : il s'agit de cette peur qui vous étreint et vous étouffe, pour vous transformer en une masse de panique incontrôlable, tout juste bonne à fuir le champ de bataille. Sitôt que vous lancez ce sort, vos ennemis prennent la poudre d'espadrille.



Boule de feu

Vous pouvez créer une boule de feu et la projeter sur un ennemi ; cette dernière le brûlera comme un soleil miniature. La plupart des magiciens considèrent la boule de feu comme un sort mineur, mais il n'en est pas moins redoutable.



Mur de feu

Une fois activé, ce grand cercle de flammes brûlera tout ce qui se trouve dans son périmètre, ainsi que tout ce qui essaiera de s'en approcher : le sort est donc à la fois offensif et défensif.



Guérison

Lors des combats, il arrivera un moment où vous serez blessé. Mais ce simple sort de soins vous permettra de soigner toutes vos plaies. Vos adversaires seront stupéfaits de voir que leurs lames ont aussi peu d'effet !



Dissimulation

Une bataille, ce n'est jamais très ragoûtant : les haches qui transpercent les armures lourdes, les sorts lancés entre deux flèches, les tentatives de tir de précision quand on est déconcentré par un troll en pleine folie meurtrière... De temps en temps, certains préfèrent laisser les autres s'en occuper et se fondre dans l'ombre pour se rendre invisible. Après tout, pourquoi se battre, quand on peut tout simplement éviter les adversaires ?



Transfert d'énergies

Plus vous devenez puissant, plus vous vous trouvez en mesure de lancer des sorts à distance, bien à l'abri des attaques adverses. Le problème, c'est que votre énergie magique pourrait bien se tarir. La solution : transformer une partie de votre énergie vitale en énergie magique, afin de continuer à profiter de loin du spectacle des combats.



Explosion magique

Une explosion magique permettra de cibler votre ennemi d'attaques magiques. Cela peut sembler sadique, mais ça a le mérite d'être efficace.



Projectile magique

Un projectile magique est en substance un souffle d'énergie magique pure qui frappe l'ennemi par vagues successives, s'il est seul, ou frappe plusieurs cibles, en cas d'ennemis multiples. Il s'agit d'un sort de la veine de la boule de feu : simple, mais mortel.



Flèches empoisonnées

Les flèches empoisonnées, armes typiques des rangers, sont terriblement sournoises. En effet, elles ne se contentent pas d'infliger des blessures lorsqu'elles atteignent leur cible : le poison dont elles sont recouvertes atteint ensuite l'organisme des victimes et permet d'infliger des dégâts supplémentaires.



Polymorphe

Imaginez que deux féroces guerriers morts-vivants avancent vers vous, toutes griffes et épées dehors, avec la ferme intention de vous régler votre compte. Face à deux adversaires de cette taille, vous ne pourrez peut-être pas faire le poids... Heureusement, vous pouvez utiliser le sort polymorphe, qui transformera pour un moment les deux brutes en petites coccinelles. Ce qui va certainement vous simplifier la vie et écourter la leur.



Surprise du Ranger

Avec cette compétence, toute créature touchée par vos flèches restera affaiblie, pour peu que vous continuiez à vous concentrer sur elle jusqu'à ce qu'elle soit immobilisée. Voilà qui devrait surprendre plus d'un ennemi.



Attaque éclair

Lors d'une attaque éclair, vous vous acharnez sur un seul adversaire pour lui infliger de graves blessures et potentiellement l'assommer. Cette attaque fonctionne aussi bien pour une première charge sur des ennemis à distance.



Flèches en rafale

La flèche en rafale a la propriété magique de se diviser en plusieurs flèches après avoir été tirée. L'archer touche donc plusieurs cibles à la fois. Plus ce dernier sera expert dans ce domaine, plus le rayon de tir des flèches sera grand.



Flèches assommantes

Grâce à cette compétence, vous pourrez vous concentrer davantage pendant un court laps de temps, ce qui vous permettra de tirer plus fort et avec plus de précision. Vos victimes en seront assommées, ce qui les rendra provisoirement immobiles. Il va falloir faire de la place aux murs pour vos trophées de chasse.



Invoquer un démon

Si, lors d'un combat, vous êtes en infériorité numérique, ce sort est idéal : non seulement l'apparence du démon va terroriser vos adversaires au plus haut point, mais il sera aussi à même de les déchiqueter de ses griffes avant de les expédier définitivement dans l'enfer d'où il vient.



Invoquer un fantôme

Les fantômes sont des êtres terribles : leur apparence effroyable nous hante et nous inspire une peur qui nous paralyse. Un mage a donc décidé, un beau jour, de faire appel à eux lors d'un combat. Ce fut une idée brillante, reprise depuis par de nombreux mages qui entraîneront ainsi leurs ennemis dans un cauchemar sans fin.



Invoquer un mort-vivant

À part manger les pissenlits par la racine, à quoi peuvent donc servir les morts ? Ceux qui se sentent des accointances avec les aspects les plus noirs de la magie pourront répondre à cette question grâce à ce sort. En effet, les morts ramenés à la vie feraient n'importe quoi pour leur maître, y compris se battre. Surtout se battre, d'ailleurs.



Coups démultipliés

Grâce à une précision chirurgicale et une rapidité surnaturelle, vous infligez à votre adversaire une série de blessures vicieuses qui lui détacheront les membres du corps avant même qu'il n'ait eu le temps de vous voir arriver. C'est un sort rapide et brutal, l'attaque de mêlée la plus efficace possible.



La voie du sage sorcier

Une compétence destinée à ceux qui aiment s'entourer d'un bouclier magique impénétrable. En choisissant cette compétence, ils pourront améliorer leurs performances dans ce domaine.



La voie du mage de bataille

Grâce à cette compétence, ceux qui apprécient la magie d'attaque pourront améliorer leurs performances dans cette spécialité.



La voie du ranger

Ceux qui par nature sont doués à l'arc peuvent choisir cette compétence pour améliorer leurs performances en la matière.



Tourbillon

Tout en maintenant fermement votre arme en main, vous déchaînez un ouragan d'acier, qui transpercera tous vos ennemis autour de vous. Lorsque vous reviendrez sur le sol, leurs membres éparsillés seront les seuls témoins de cette destruction tandis que vous, qui vous trouviez dans l'œil du cyclone, êtes indemne.

Compétences passives



Saignement

Le saignement, attaque particulièrement vicieuse, empêche toute cicatrisation ; votre victime saignera en continu jusqu'à ce que quelque chose stoppe l'hémorragie ou jusqu'à ce qu'elle se soit vidée de son sang.



Confusion

Cette compétence subtile mais puissante permet d'ajouter à vos magies d'attaque (comme l'explosion magique ou la boule de feu) une chance d'assommer l'adversaire, ce qui le handicape au combat.



Coup mortel

Les guerriers adeptes du coup mortel se sont entraînés assidûment à concentrer leur force en coups dévastateurs. Ces derniers peuvent infliger des coups critiques à leurs ennemis et plus ils s'améliorent dans cette compétence, plus ils auront de chances de parvenir à infliger des coups de grâce à leurs ennemis.



Destruction

Comme si les pouvoirs destructeurs de la magie n'étaient pas déjà assez terribles, cette compétence, comme son nom l'indique, viendra détruire ce qui tenait encore debout malgré vos boules de feu, projectiles magiques et autres sorts.



Ambidextrie

Rien de tel que de manier deux armes pour faire impression sur le champ de bataille et semer les victimes derrière soi. Les guerriers qui pratiquent cet art martial ont l'air de brutes assoiffées de sang mais il n'en est rien : pour maîtriser cette technique de combat, il faut beaucoup de sang-froid et une grande concentration. En effet, le maniement de deux armes requiert un entraînement très poussé et ceux qui l'ont oublié en portent souvent les stigmates ...



Évasion

Vous maîtrisez l'esquive des attaques de mêlée, durant lesquelles vos adversaires essaient conscientieusement de vous étriper. Il s'agit d'une compétence très commode pour ceux qui se retrouvent souvent au cœur de la bataille.



Gestion du mana

Les attaques tourbillon coûtent du mana, mais votre esprit est entraîné et vous devez reprendre votre souffle mental moins souvent que les autres. C'est une compétence bien pratique puisque, comme on dit, deux attaques tourbillon valent mieux qu'une.



Attaque bondissante

Grâce à cette compétence, vous pourrez, comme tous les draconis, sauter et infliger un grand coup en retombant. Cela permet de frapper plus fort, mais aussi d'avoir une chance de déstabiliser l'adversaire. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à l'achever rapidement et sans douleur.



Drain de vie

Avec le drain de vie, non seulement vous blessez votre ennemi lorsque vous le touchez, mais vous drainez aussi une partie de son énergie vitale à chaque coup, pour vous l'approprier.



Crochetage

Lorsque vous vous trouvez face à une porte verrouillée ou un coffre cadenassé, vous ressentez le besoin de savoir ce que ça cache. C'est humain. Grâce à cette nouvelle compétence, vous pourrez assouvir votre curiosité et peut-être, aussi, votre soif d'or.



Drain de mana

Avec le drain de mana, non seulement vous blessez votre ennemi lorsque vous le touchez, mais vous drainez aussi une partie de son énergie magique à chaque coup, pour vous l'approprier.



Maître herboriste

Puisque vous êtes très versé dans l'art de détecter les pouvoirs et le potentiel des plantes de Rivellon, il vous faut moins de spécimens pour concocter des préparations efficaces. Vous êtes donc à présent célèbre pour votre soupe aux champignons mais aussi pour vos potions.



Anticipation

La capacité de lire dans les esprits et d'anticiper les mouvements de l'adversaire est une chose fort peu répandue à Rivellon. Ce don est puissant, mais la compétence doit être travaillée parce qu'il faudra un peu plus d'expérience pour lire dans les pensées de... mettons, du recteur de l'université des arcanes que dans celles de Doris, la dame-pipi.



Maîtrise de l'épée et du bouclier

On juge souvent que le combat à l'épée et au bouclier révèle, chez celui qui en fait usage, d'un certain manque d'originalité et de créativité ; les guerriers qui pratiquent cet art n'en prennent toutefois pas ombrage. Ils savent que cette stratégie, aussi classique qu'elle paraisse, reste l'une des plus efficaces sur le champ de bataille : elle permet d'allier au mieux attaque et défense, permettant ainsi d'augmenter les chances du guerrier de se tirer du combat en un seul morceau.



Encombrement

Les aventuriers ont souvent tendance à stocker les objets comme un écureuil stocke des noisettes. S'entraîner à porter davantage de poids sur son dos signifie pouvoir transporter plus de butin !



Potion efficace

Tous les aventuriers cachent soigneusement des potions magiques de santé et de mana dans leur sac à dos, mais tout le monde n'est pas à même d'en profiter pleinement. Grâce à la Potion efficace, vous saurez profiter pleinement du contenu de ces précieux flacons.



Furtivité du ranger

Le ranger sous l'influence de ce sort subtil peut se fondre dans le décor comme un vrai caméléon. Même lorsqu'il tire une flèche, le ranger a une chance de rester invisible aux yeux de sa cible.



Force du ranger

Certains rangers travaillent leur force autant que leur dextérité. Par conséquent, chacune de leurs flèches est plus rapide et plus puissante, permettant ainsi d'infliger plus de dégâts.



Réflexion

Les personnes touchées par ce sort réfléchissent automatiquement les dommages magiques qui leur sont infligés. Ainsi, un ennemi pourra être tué par l'attaque qu'il s'apprête à déchaîner sur un autre, ce qui représente une forme de justice somme toute assez poétique.



Régénération

La compétence de régénération permet de se passer des sorts de soin, grâce à une régénération progressive de l'énergie vitale. Plus la personne maîtrise cette compétence, plus le processus est rapide.



Maîtrise d'une arme à une main

Selon une vieille tradition martiale, il existe un lien unique entre un guerrier et son arme ; vous avez donc choisi de vous spécialiser dans le maniement d'une arme à une main. Rompu à l'utilisation de celle-ci, vous en avez fait un véritable outil de destruction et la maniez à la perfection.



Maîtrise de l'invocation

L'invocation de diverses créatures étranges et dangereuses est déjà une compétence redoutable mais avec la Maîtrise de l'invocation, vous pourrez invoquer deux alliés à la fois et chacun d'entre eux sera plus puissant que les créatures invoquées habituellement. Avec un peu de chance, il ne vous restera plus qu'à assister au combat dans un fauteuil confortable.



Maîtrise des armes à deux mains

Quoi qu'en disent certains esthètes, une bataille, ce n'est jamais ni joli, ni subtil. Vous avez d'ailleurs bien l'intention de le prouver, en maniant des épées longues comme des bras de trolls et des marteaux de guerre capables de réduire en bouillie la tête du troll susmentionné. Au combat, cela permet de prendre un avantage non négligeable sur l'adversaire. De plus, si vous vous perdez dans les bois, vous n'aurez plus qu'à suivre la piste des ennemis démembrés et semés sur votre route comme autant de petits cailloux blancs.



Maîtrise du combat à mains nues

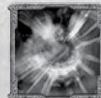
Les épées, les haches, les masses d'armes, tout ça, ce n'est qu'un ersatz de la vraie seule arme qui vous convienne : vos poings. Vous n'aimez rien tant que de donner à vos adversaires un petit goût de la spécialité du chef : la giroflée à cinq feuilles.



Sagesse

Vous avez étudié la stratégie, les compétences, les tactiques et les capacités les plus efficaces, mais aussi l'art de la guerre. Votre compréhension de la bataille est supérieure à celle de vos congénères et par conséquent, vous retirez davantage d'expérience de vos combats.

Compétences draconiques



Explosion du dragon

L'explosion du dragon est une attaque puissante lors de laquelle le dragon médite brièvement sur sa propre force, avant de relâcher toute sa puissance en une explosion magique extrêmement destructrice. Après une attaque de ce type, toutes les autres paraissent bien faibles.



Souffle de feu

On ne saurait dissocier le dragon de son attaque la plus redoutée : le souffle de feu, à savoir un gigantesque cône de feu qui dévaste et désintègre tout sur son passage. Les dragons qui en font usage peuvent être assurés que leurs ennemis périront, ou qu'ils partiront à toutes jambes en hurlant pour ne plus jamais revenir.



Polymorphe du dragon

Un dragon lui-même peut se retrouver submergé par de dangereux ennemis. Les transformer en mignonnes petites coccinelles permet d'envisager la fin du combat beaucoup plus sereinement.



Bouclier du dragon

Cela peut paraître invraisemblable, mais il existe, dans certaines régions du monde, des ennemis assez fous pour défier un dragon. Vous avez donc la possibilité de créer un bouclier magique qui vous protègera des attaques féroces de vos hordes d'ennemis.



Esprit du dragon

Lorsque le combat est terminé, les dragons eux aussi aiment passer un peu de temps à lécher leurs plaies. Ce sort permet d'accélérer le processus de guérison et d'éviter un claquage à la langue.



Sphère de feu

Encore plus impressionnante que la boule de feu habituelle, la super boule de feu du dragon peut carboniser jusqu'au plus puissant des adversaires. Ce n'est pas exactement de la plus grande finesse, mais ça a le mérite d'être radical.



Invoyer un ami

Lorsque l'on combat des flottilles entières d'ennemis ailés, on a souvent besoin d'un allié. La wyverne est parfaite pour cela. Qui plus est, elle est également très efficace dans le rôle de chair à canon.



Colère du Patriarche

Vous canalisez la rage pure du dragon dans une attaque massive capable de dévaster de nombreux bâtiments ennemis ou accomplir un véritable massacre au sein d'une troupe ennemie volante.



Tir de barrage de zeppelin

Bien sûr, vous êtes un puissant dragon, mais un peu d'aide est toujours la bienvenue, n'est-ce pas ? Grâce à cette compétence, vous pouvez choisir une cible qu'un zeppelin allié se fera un plaisir de dégommer. Après tout, les amis aiment bien s'amuser ensemble.

L'anticipation

L'anticipation est une compétence réservée aux Chevaliers dragons et aux draconis. Dans Divinity II, vous pouvez lire les pensées des PNJ pour acquérir de nouvelles informations, découvrir des secrets ou obtenir des indices pour résoudre une quête. Cependant, l'anticipation a un prix : chaque utilisation de cette compétence vous coûte de l'expérience et s'ajoute à la dette d'expérience, qui doit être à zéro pour vous permettre de gagner de nouveau de l'expérience. Il faut donc bien peser le pour et le contre avant de lire les pensées d'autrui ...

La Créature

Votre créature est un allié unique que vous seul maîtrisez et que vous pouvez même concevoir. Dans un cercle de nécromancie, vous pouvez utiliser les membres de gobelins, de morts-vivants et d'Elves-dragons pour personnaliser votre créature de base. De nouveaux membres lui confèrent de nouveaux pouvoirs. À vous d'expérimenter les différentes possibilités (voir l'interface du Cercle de Nécromancie).

Pour invoquer votre créature sur le champ de bataille, il vous faudra un crâne de cristal (une sorte d'enchantement) que vous découvrirez peut-être en explorant le monde. Le crâne de

cristal sert d'invocateur pour votre allié nécromantique. Une fois invoquée, la créature reste, jusqu'à ce qu'elle meure ou qu'elle soit révoquée par le joueur. Après une période de repos, elle peut être invoquée à nouveau.

L'INTERFACE DE JEU

L'écran de jeu



1. Orbe de statut

L'Orbe de statut a plusieurs fonctions. Le cercle central fonctionne comme un radar et montre la position des ennemis. Le cercle qui se trouve autour est une jauge de santé, d'expérience et de mana, qui vous permet de garder un œil sur les niveaux de ces trois paramètres.



2. Raccourcis inventaire

Ces emplacements servent à stocker les objets et les compétences de votre choix. Idéalement, vous pourriez y conserver vos armes de mêlée ou vos armes à distance de prédilection, vos compétences préférées et certains objets utiles, comme par exemple des potions de soins. Pour ouvrir le menu Raccourcis inventaire, maintenez la touche correspondante enfosée.



3. Jauge de vie de l'ennemi

Indique les points de vie restants de l'adversaire sélectionné.



4. Bonus et handicaps

Les bonus et handicaps représentent tout ce qui affecte votre personnage. Ils sont temporaires, mais très efficaces tant qu'ils durent.

**Apouré**

Vous paniquez et êtes incapable de vous contrôler.

**En feu**

Vous avez littéralement le feu aux fesses.

**Boucher**

Vous infligez des dégâts critiques supplémentaires.

**Maudit**

Vous êtes maudit : la plupart de vos statistiques sont réduites.

**Esprit du dragon**

Votre avatar draconique régénère pendant une courte période.

**Désaltéré**

Vous buvez, ce qui vous permet de régénérer lentement pendant une courte période.

**Rassasié**

Vous mangez, ce qui vous permet de régénérer lentement pendant une courte période.

**Dégâts supplémentaires**

Vous infligez des dégâts de mêlée et des dégâts à distance supplémentaires.

**Dégâts magiques supplémentaires**

Vous infligez des dégâts magiques supplémentaires.

**Résistance accrue**

Toutes vos statistiques de résistance sont améliorées.

**Régénéré**

Vous régénerez lentement pendant une courte période.

**Dextérité accrue**

Vous obtenez un bonus de dextérité.

**Endurance accrue**

Vous obtenez un bonus d'endurance.

**Intelligence accrue**

Vous obtenez un bonus d'intelligence.

**Force accrue**

Vous obtenez un bonus de force.

**Dissimulation**

Vous êtes invisible.

**Bouée de sauvetage**

Vos points de vie sont augmentés.

**Résistance magique**

Vous êtes moins sensible aux attaques magiques.



Résistance de mêlée

Vous êtes moins sensible aux attaques de mêlée.



Empoisonné

Vous êtes empoisonné et subissez des dégâts.



Polymorphe

Vous êtes une coccinelle. Gare aux tapettes à mouche.



Résistance à distance

Vous êtes moins sensible aux attaques à distance.



Surpris par le ranger

Vous êtes surpris. Toutes vos statistiques de résistance sont réduites.



Réflexion des dégâts

Une partie des dégâts de l'ennemi sont réfléchis.



Régénération

La régénération de vos points de vie augmente.



Résistance à la malédiction

Vous venez tout juste d'être maudit et êtes immunisé contre cette attaque pour une courte période.



Résistance à la peur

Vous venez tout juste d'avoir peur et êtes immunisé contre cette attaque pour une courte période.



Résistance au sort polymorphe

Vous venez tout juste d'être transformé en coccinelle et êtes immunisé contre cette attaque pour une courte période.



Protégé

Vous êtes protégé et subissez moins de dégâts.



Posture : Rage de bataille

Vous êtes sous l'influence de la compétence Rage de bataille.



Posture : posture défensive

Vous êtes sous l'influence de la compétence Posture défensive.



Posture : la voie du mage de bataille

Vous êtes sous l'influence de la compétence Voie du mage de bataille.



Posture : la voie du ranger

Vous êtes sous l'influence de la compétence Voie du Ranger.



Posture : la voie du sage sorcier

Vous êtes sous l'influence de la compétence Voie du sage sorcier.



Assommé

Vous êtes assommé et ne pouvez bouger.

Combat

Combat sous forme humaine

Dans Divinity II, pour exceller au combat, il faut savoir allier armes mortelles, compétences redoutables et magie puissante. Les combats seront terribles, mais si vous savez vous servir des caractéristiques suivantes, vous serez un combattant terrifiant en un rien de temps.

Pause

N'oubliez pas que vous pouvez mettre le jeu en pause à tout moment en appuyant sur **□**. Cela vous permettra non seulement d'observer le champ de bataille dans le calme, mais aussi de réorganiser vos objets et vos compétences, ou encore de prendre une potion si nécessaire, ce qui pourrait vous sauver la vie.

Cibler

Si vous voulez vous concentrer sur un ennemi en particulier, vous pouvez le cibler en maintenant enfoncée **Y**. C'est particulièrement pratique si vous attaquez à l'arc et/ou avec des sorts longue distance. Pendant une phase de visée, vous pouvez changer de cible en déplaçant **△** sur le côté.

Évasion

Les draconis sont des guerriers très agiles. Si vous maîtrisez bien les commandes, vous pourrez voir à quel point ils sont passés maîtres dans l'art du saut et de l'évasion. Vous pouvez sauter vers l'avant ou l'arrière, mais lorsque vous avez une cible en vue, vous pouvez également tenter d'éviter ses attaques en vous déplaçant vers la gauche ou la droite. Pour cela, il vous suffit de faire un pas de côté et d'appuyer sur **RB**.

Combat sous forme draconique

Lorsque vous combattez sous votre forme draconique, vous devez abattre vos ennemis grâce à des attaques à distance. La plus classique d'entre elles est la boule de feu. Mais n'oubliez pas de vous servir des compétences draconiques à votre disposition. Le dragon est aussi capable d'invocation, de régénération, de protection et bien plus encore.

Pause

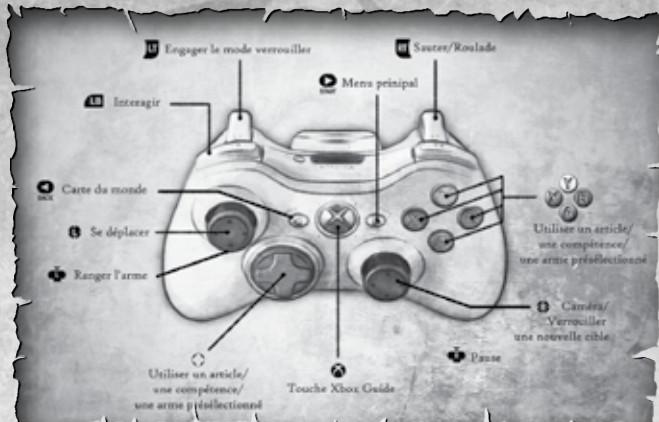
Voir le paragraphe „Pause“ dans la section Combat sous forme humaine.

Ruée

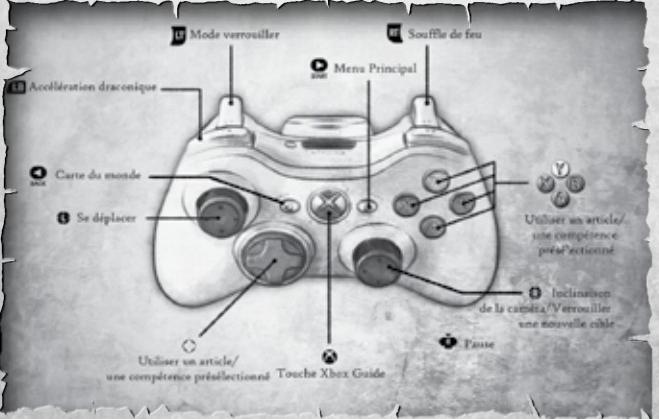
Appuyez sur **LB** pour que le dragon se rue en avant, ce qui lui permet de couvrir une partie du terrain en peu de temps. Vous pouvez vous en servir de manière créative : qui vous empêche de vous précipiter sur le territoire ennemi, d'invoquer une créature et de repartir directement ?

Commandes

Commandes humaines



Commandes draconiques



Interaction avec les PNJ

Pour interagir avec les personnes que vous rencontrez à Rivellon, approchez-vous d'elles et appuyez sur **A**. Lorsqu'un personnage entame un dialogue, le menu dialogue s'ouvre. Vous pouvez ensuite utiliser **O** ou **B** pour naviguer entre les diverses réponses possibles. Appuyez sur **A** pour sélectionner une réponse, sur **Y** pour faire du commerce et sur **X** pour lire les pensées de la personne en question.

Dans le menu commerce, vous pouvez naviguer dans votre inventaire et dans celui du PNJ, afin de vendre et d'acheter les objets de votre choix. Vous pouvez également racheter des objets vendus par accident dans l'onglet racheter.

Expérience et niveaux

Lorsque vous aurez gagné suffisamment de points d'expérience, vous pourrez passer au niveau supérieur. À chaque montée de niveau, vous remportez des points de statistiques supplémentaires. Vous pouvez les attribuer au choix à la vitalité, à l'esprit, à la force, à la dextérité ou à l'intelligence. Vous recevez également un ou plusieurs points de compétence, à attribuer à la compétence de votre choix.

Lorsque vous êtes Chevalier dragon, les points de vie, le mana, l'attaque et la défense du dragon augmenteront automatiquement. Les points de compétence du dragon ne sont pas augmentés à chaque changement de niveau ; pour améliorer vos compétences draconiques, vous devrez trouver les livres appropriés au cours du jeu et les lire.

Interaction avec les objets

Lorsque vous approchez d'un objet avec lequel vous pouvez interagir, vous pourrez appuyer sur **B** pour le ramasser – ou l'ouvrir, s'il s'agit d'un contenant.

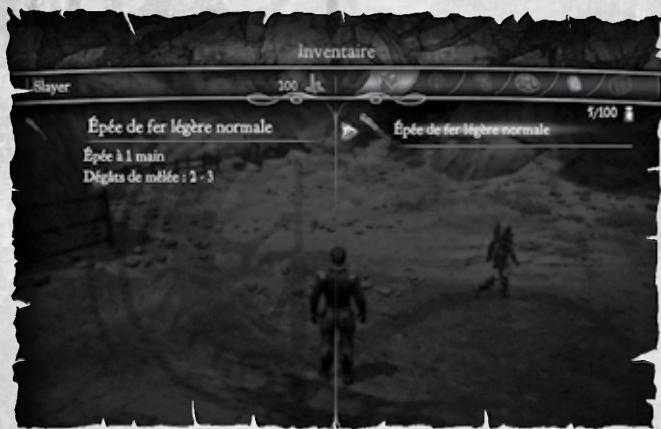
MENU DE JEU



Carte du monde

Votre carte a trois vues différentes : vue du monde, vue de la région et vue de la région rapprochée. Vous pouvez utiliser la carte pour vous situer ou repérer les marqueurs. Certains d'entre eux sont placés automatiquement, mais vous pouvez aussi en ajouter manuellement. Pour mieux vous orienter, votre position est toujours indiquée sur la carte.

Inventaire



1. Points de vie et de mana

Indique vos points de vie et de mana actuels. Les nombres entre crochets indiquent le pourcentage de points de vie et de mana qui se régénèrent automatiquement chaque seconde.

2. Emplacements d'objets

Liste des emplacements sur lesquels vous pouvez placer vos armes, armures et bijoux favoris. Sélectionnez un emplacement pour afficher la liste des objets disponibles (4). Il vous suffit ensuite de choisir l'objet que vous souhaitez placer.

3. Statistiques de joueur et d'objets

Indique vos résistances, statistiques de dégâts et attributs actuels.

4. Liste des objets

Affiche la liste des objets de votre inventaire. Lorsque vous sélectionnez une armure, une partie d'armure ou un bijou, ses statistiques complètes apparaissent à côté de l'objet équipé,

pour vous permettre de les comparer. Les statistiques d'un objet apparaissent sous celui-ci (5).

Dans la liste des objets, l'effet qu'un objet (si vous l'équipez) aurait sur vous et ses statistiques (3) sont indiqués en vert et/ou en rouge, si son impact est positif ou négatif. Maintenez **B** pour masquer les indicateurs verts et rouges et comparer plus facilement les effets de l'objet sélectionné avec celui qui est équipé.

5. Statistiques des objets

Affiche tous les détails d'un objet sélectionné : statistiques complètes, effets des charmes et des enchantements, appartenance à un ensemble, indications scénaristiques, et ainsi de suite.

6. Catégories d'objets

Utilisez **LB** et **RB** pour parcourir les différentes catégories d'objets.

Menu d'action pour les objets

Sélectionnez un objet et appuyez sur **A** pour afficher les options suivantes :

Équiper/Déséquiper

Vous pouvez équiper ou déséquiper l'objet sélectionné.

Utiliser

Permet d'utiliser l'objet. Par exemple lire un livre, boire une potion, etc.

Comparer

Lorsque vous voulez comparer deux objets, les statistiques de l'objet sélectionné et de l'objet équipé apparaissent sur deux écrans séparés, pour une comparaison plus facile.

Charme

Si vous souhaitez ajouter un charme à un objet, cet écran vous indiquera une liste des charmes disponibles dans votre inventaire. Le charme est un procédé permanent et irréversible, choisissez judicieusement !

Envoyer à la tour de guerre

Une fois que la Tour de guerre est en votre possession, vous pouvez envoyer des objets dans le coffre dragon, situé dans vos appartements. Cela permet de faire de la place dans votre inventaire ; bien entendu, les objets envoyés seront de nouveau disponibles lorsque vous vous rendrez dans votre Tour de guerre.

Destruction

Vous pouvez utiliser la fonction destruction pour libérer de la place dans votre inventaire mais n'oubliez pas que la destruction, elle aussi, est irréversible : détruisez un objet et il disparaîtra du jeu.

Commerce



1. Catégories d'objets du marchand et du joueur

Utilisez les touches **LB** et **RB** pour parcourir les catégories d'objets auxquelles vous et le marchand avez accès.

Le dernier onglet du marchand vous permet d'annuler une vente et de racheter un objet que vous auriez vendu par accident, ou dans le cas où vous changeriez d'avis.

Le dernier onglet du joueur indique les objets actuellement équipés.

2. Or du marchand et du joueur

Sur la gauche est indiqué le nom du marchand avec qui vous essayez de faire affaire, ainsi que le nombre de pièces d'or qu'il possède. Votre nom et le nombre de vos pièces d'or sont affichés sur la droite de l'écran.

3. Inventaires du marchand et du joueur

Vous pouvez parcourir l'inventaire du marchand et acheter les objets que vous souhaitez. Votre propre inventaire est également affiché, mais bien entendu il ne s'agit que d'objets que vous pouvez vendre. Les objets que vous vendez ne seront pas placés dans l'inventaire du marchand, vous ne les reverrez donc jamais une fois vendus.

4. Statistiques des objets du marchand et du joueur

Vous pouvez comparer les objets du marchand avec les vôtres, et vérifier s'ils valent vraiment la peine d'être achetés.

Compétences

L'arbre des compétences se trouve dans cet onglet. Lorsque vous avez des points de compétence à dépenser, vous pouvez le faire ici.

Journal



Quêtes

Ces onglets vous permettent de conserver une trace des quêtes que vous avez entreprises. Il existe une description courte et une description longue pour chacune, vous pouvez donc jeter un rapide coup d'œil à la prochaine étape ou lire une description plus élaborée si vous avez un trou de mémoire.

Quêtes actives

Voici la liste des quêtes en cours. On compte sur vous, ne lambinez pas !

Quêtes terminées

Voici la liste des quêtes achevées. Quel beau témoignage de votre œuvre d'aventurier.

Dialogues

Chacune de vos conversations est enregistrée dans cet onglet. Grâce à ces dialogues et au journal de quêtes, vous devriez toujours savoir où vous en êtes.

Trophées

Chaque ennemi tué est comptabilisé ici. Venez faire un tour par ici dès que vous voudrez admirer vos prouesses.

Succès

Vous pouvez consulter ici les succès débloqués et ceux qui vous attendent encore.

Journal de combat

Le Journal de bataille garde une trace détaillée des statistiques de votre dernier combat.

LA TOUR DE GUERRE

Introduction

Vaste citadelle construite il y a plusieurs siècles par Maxos, le mage dragon, la tour de guerre domine l'île de la Sentinel comme une monstrueuse griffe de pierre. Maxos en avait fait son logis, son palais, son atelier et son laboratoire ; il y a conduit des expériences toutes plus extraordinaires les unes que les autres. Mais ce qui fait sa puissance, ce qui fait que tous voudraient la posséder, c'est la salle du trône, dans laquelle Maxos faisait de ses acolytes les plus accomplis des Chevaliers dragons, ce que jusqu'ici seuls les membres de l'ancienne race des dragons étaient à même de faire.

Pendant fort longtemps, Maxos régna en maître incontesté depuis sa tour ... jusqu'à ce qu'il disparaisse, laissant sa forteresse protégée par un sort en apparence impénétrable qui, malgré tout, ne suffit pas à arrêter le vil nécromancien Laiken qui, deux cents ans après la disparition de Maxos, brisa l'enchantement et s'appropria la tour de guerre. Toutefois, si un aventurier parvenait à vaincre son emprise sur la forteresse, il y trouverait toutes sortes de choses intéressantes.

La tour de guerre est une structure dans laquelle vous pouvez vous téléporter à tout moment (quand vous l'aurez prise, bien sûr), grâce à un objet unique : la pierre draconique. De plus, les multiples salles et terrasses de la tour fournissent toute une palette de services.

Salle du trône et chambre principale

La salle du trône et la chambre principale forment le cœur de la tour de guerre et contiennent plusieurs équipements.

Les assistants

Vous n'êtes pas d'humeur à chercher des gemmes, du mineraï ou des herbes ? Envoyez vos assistants le faire pour vous ! Ces fidèles serviteurs se chargeront d'aller récupérer tout cela à votre place. N'oubliez pas, cependant, que Rivellon est hostile pour vous, mais aussi pour eux. Plus leur équipement est limité, plus ils auront de chances de revenir bredouilles et blessés de leurs missions en milieux hostiles.

Il existe toutefois des moyens d'augmenter leurs chances de succès. Votre entraîneur (dans l'arène de l'entraîneur) peut leur fournir des armes pour les rendre plus efficaces au combat,

et donc plus efficaces tout court. Votre enchanteur (sur la plateforme d'enchantement) peut leur forger des armures, pour les protéger des blessures. S'ils sont tout de même blessés lors d'une mission, vous devez en informer votre alchimiste pour qu'il puisse les soigner. Vous ne pouvez pas renvoyer un assistant blessé en mission.

Le coffre de guerre

Lorsque votre inventaire est plein alors que vous vous trouvez au beau milieu d'un donjon, vous pouvez envoyer des objets dans un coffre qui se trouve dans la chambre principale de la tour de guerre. Vous pourrez les y récupérer ensuite quand bon vous semblera.

Le sanctuaire de passage ultime

Le sanctuaire de passage ultime situé dans la chambre principale peut vous envoyer instantanément dans n'importe quel sanctuaire de passage que vous auriez découvert dans le monde.

Vous pouvez cliquer sur le panneau de commande du sanctuaire puis choisir votre destination. Vous y serez immédiatement téléporté.

L'illusionniste

L'illusionniste modifiera votre apparence selon vos souhaits (voir Crédit de personnage).

Les plateformes

Le Cercle de nécromancie

Sur cette plateforme, un pratiquant de la magie noire peut chercher à concevoir la créature ultime. Lors de vos voyages dans Rivellon, vous pourrez récupérer les membres de vos victimes. Le nécromancien les assemblera pour former la créature. Les pouvoirs de cette dernière dépendent de sa composition. La créature peut être invoquée comme alliée pendant un combat grâce au crâne de cristal (voir la section Créature).

Vous pouvez échanger la tête, le torse, les bras et les jambes de la créature pour voir quel impact cela a sur ses statistiques et ses compétences. Vous pouvez ainsi l'adapter au style de combat que vous souhaitez lui voir adopter : mêlée, combat à distance, magie, ou un peu de tout ça.

Le jardin alchimique

Votre alchimiste vit dans le jardin alchimiste. Il s'occupe des plantes et des herbes qui poussent à la tour et en fait des potions. Toutefois, pour agrandir son répertoire, il aura besoin que vous lui rapportiez de nouveaux ingrédients et de nouvelles formules.

La plateforme d'enchantement

L'atelier sert de plateforme à votre inventeur et enchanteur. Il a travaillé dans les deux domaines et peut donc combiner magie et science. Il est convaincu qu'en mélangeant les deux, il pourra trouver la clé du pouvoir ultime et conférer des pouvoirs magiques à ses machines.

Enchantement

Les armes et les armures puissantes disposent d'un emplacement pour l'enchantement. Il existe toute une palette d'enchantements capables d'augmenter la puissance des objets.

Désenchantement

Il est possible de modifier l'enchantement appliqué à un objet. Cependant, l'enchantement précédent sera perdu.

L'arène de l'entraîneur

La plateforme de l'entraîneur est une zone dans laquelle vous pourrez découvrir vos compétences ou les améliorer, sous l'œil averti d'un entraîneur professionnel qui maîtrise aussi bien les arts martiaux que la magie.

La pierre draconique

La pierre draconique est un objet unique qui vous permet de voyager instantanément vers l'une des plateformes de la tour de guerre ou vers la salle du trône, puis de revenir à votre point de départ.

OPTIONS ET PRÉFÉRENCES

Audio

Volume des bruitages:

Permet de régler le volume des effets sonores du jeu.

Volume de la musique:

Permet de régler le volume de la musique.

Volume dialogues:

Permet de régler le volume sonore des voix des PNJ.

Commandes

Intensité des vibrations:

Permet de régler l'intensité des vibrations de votre manette XBox 360.

Inverser l'axe Y (Caméra):

Permet d'inverser l'axe Y lorsque vous jouez sous forme humaine.

Inverser l'axe Y (Dragon):

Permet d'inverser l'axe Y lorsque vous jouez sous forme draconique.

Gameplay

Pause automatique:

Met automatiquement le jeu en pause lorsque vos points de vie sont inférieurs à X % de leur total. Vous pouvez désactiver cette option en déplaçant le curseur le plus à gauche possible.

Afficher les dégâts au dessus de la tête:

Permet d'afficher les dégâts reçus et infligés à chaque coup. Le chiffre apparaît au-dessus de la tête de la victime.

Difficulté:

Utilisez le curseur pour régler le niveau de difficulté du jeu. Vous pouvez choisir la difficulté du jeu : facile, normale ou difficile.

Luminosité

Permet de régler la luminosité du jeu.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

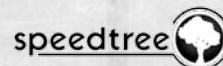
Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

CRÉDITS

©2010 Larian Studios et Focus Home Interactive. Édité par Focus Home Interactive sous licence de Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios et leurs logos respectifs sont des marques déposées ou commerciales de Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Focus Home Interactive. Tous droits réservés. Tous les autres noms, marques et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

PhysX™
by NVIDIA **Scaleform®** **Wwise®**
audio pipeline solution



Certaines parties de ce logiciel ont été intégrées sous la licence de © 2009 Emergent Game Technologies, Inc. Tous droits réservés. Certaines parties de ce logiciel ont été intégrées sous la licence de © 2009 Scaleform Corporation. Tous droits réservés. Certaines parties de ce logiciel utilisent la technologie SpeedTree®RT (© 2009 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® est une marque déposée d'Interactive Data Visualization, Inc. Tous droits réservés. Optimisé par Wwise. © 2006–2009 Audiokinetic Inc. Tous droits réservés. Utilise la technologie PhysX par NVIDIA. Copyright © 2009 NVIDIA Corporation.

Ce logiciel comprend Autodesk® Kynapse®, propriété d'Autodesk, Inc. © 2009, Autodesk, Inc. Autodesk et "Autodesk® Kynapse®" sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Autodesk, Inc. Tous droits réservés.Larian Studios

**Game Developer
Larian Studios**

DIRECTOR
Swen Vincke

LEAD PRODUCER
Benoit Louzas

ART DIRECTOR
Koen Van Mierlo

LEAD ARTISTS
Tristan Clarysse
Alex Van Ooteghem

LEAD ANIMATORS
Thierry Van Gyseghem
Stijn Valkenborg

LEAD GAMEPLAY PROGRAMMER
Mathieu Vanhove

LEAD ENGINE PROGRAMMER
Bert Van Semmertier
Kenzo ter Elst

LEAD DESIGNER
Farhang Namdar

LEAD WRITER
Jan Van Dosselaer

LEAD QA
Octaaf Fieremans

MUSIC
Kirill Pokrovsky

AUDIO
Alex Otterlei
David Vink

GAME PRODUCTION
Benoit Louzas

GAMEPLAY PROGRAMMING

Mathieu Vanhove
Jean-Sylvèstre Zirani
Wim Vanherle
Xander Warnez

ENGINE PROGRAMMING
Kenzo ter Elst

Bert Van Semmertier
Alex Vanden Abeele
Bert Peers
Ignace Saenen

FLASH PROGRAMMING
Stijn Van Doorselaere

CONCEPT ART
Koen Van Mierlo

ENVIRONMENTAL ART
André Taulien
Joachim Vlemingckx

Jonathan Housieaux
Marian Arnold
Tristan Clarysse
Wai Yeh Leung
Koen Van Mierlo
Alex Van Ooteghem
Guillaume Piette

CHARACTER ART
Frederic Lierman

Nicolas Collings
Wai Yeh Leung
Koen Van Mierlo

SPECIAL FX
Guillaume Piette

USER INTERFACES
Guillaume Piette

Koen Van Mierlo
Iva Müller

USER INTERFACE PROGRAMMING
Edgard De Smet
Ken Leroy

GAME ANIMATIONS
Alex Van Ooteghem

Bram Van Rompaey
Reinout Swinnen
Stijn Valkenborg
Thierry Van Gyseghem

IN-GAME SCENES
Alex Van Ooteghem

Bram Van Rompaey
Joachim Vlemingckx
Reinout Swinnen
Stijn Valkenborg
Thierry Van Gyseghem

DIALOG ANIMATION
Alex Van Ooteghem
Bram Van Rompaey
Reinout Swinnen
Stijn Valkenborg
Thierry Van Gyseghem
Wai Yeh Leung

DIALOG DESIGN
Felix Van Der Hallen
Goele Swenters
Cliff Laureys

GAME DESIGN
Farhang Namdar
Axel Droxler
Jan Van Dosselaer
Swen Vincke

GAME SCRIPTING
Ken Leroy
Axel Droxler
Bert Stevens

IN-HOUSE TESTING
Octaaf Fieremans
Stefan Vermeulen
David Walgrave
Davy Roelstraete
Robin Haudenhuyse

WEBDESIGN
Lynn Vanbesien
David Walgrave

OFFICE MANAGEMENT

Lynn Vanbesien
CONTENT & COMMUNITY MANAGER
Lynn Vanbesien

ADDITIONAL GAME PRODUCTION
Kirsty Tunisi
David Walgrave

ADDITIONAL PROGRAMMING
Sander Brandenburg
Kris Taeleman
Fabrice Lété
Sébastien Van Deun
Swen Vincke
Clément Oliva

ADDITIONAL FLASH PROGRAMMING
Ken Leroy

ADDITIONAL CONCEPT ART
Daniel Igarza (Ravegan)
Hugo Puzzuoli
Cliff Laureys

ADDITIONAL ENVIRONMENTAL ART
Tim Overvliet

ADDITIONAL DESIGN
Joris Vervoort
Martijn Holtkamp
Djego Ibanez
Mark Brouwers
Paul van Eekelen
David Vink

ADDITIONAL MUSIC
Alex Otterlei

ADDITIONAL AUDIO
Björn Samyn
David Sampimon
Roman Kim

SCRIPT CONTRIBUTIONS
Farhang Namdar
Jan Van Dosselaer

Swen Vincke
Martijn Holtkamp
Rhianna Pratchett
Damon Wilson
Jonathan Sonnst
David S. Freeman

Publishing and Distribution
Focus Home Interactive

ARCHIMAGE EN CHEF
Cédric Lagarrigue

FAUCHEURS DE RÊVES
Olivier Macqueron
Thomas Barrau
Xavier Assémat
Vincent Teulé
Stanislas Mankowski

CHASSEURS DE DRAGONS
Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Samuel Bagla
Amine Mimoun

ENVOUTEUSE
Marie-Caroline Le Vacon

MARCHANDS D'ÂMES
John Bert
Aline Janzekovic
Aurélie Rodrigues
Damien Mauric
Vincent Chataignier

ILLUSIONNISTES
François Weytens
Benjamin Papeau

MAGES DES ARCANES
Jean-Michel Hellendorff
Stephan le Gac
Damien Duca

Jean-Joseph Garcia
SCRIBES DES OMBRES
Nathalie Jérémie
Linda Hanoun
Estelle Labastide
Mourad Dowlut-Mahomed
Rémi Wanesse
Kelly Figueira

ALCHIMISTE
Deborah Bellangé

HAUT SEIGNEUR DE GUERRE
Jean-Pierre Bourdon

External Studios

MOTION CAPTURE ACTORS
B.I.L. vzw (Belgische Improvisatie Liga)
Filip Leonard
Anneleen Aerts
Bram Van Rompaey

Outsourcing Companies

RAVEGAN
Daniel Igarza
Fernando Calamari

3D BRIGADE HUNGARY INC.

EXECUTIVE PRODUCER
Tamas Daubner

PRODUCER
Karoly Szoverfi

QA SUPERVISOR
Daniel Domokos

ARTISTS
Janos Antal
Gabor Balla
Gabor Bodnar

Csaba Borbely
Jozsef Bosnyak
Laszlo Farkas
Katalin Gerlei
Balint Jaczko
Tamas Kemeneczei
Mark Kovacs
Attila Lazar
Nikolletta Lazar
Peter Orban
Gabor Szugyi
Tamas Radli
Gusztav Velicsek

Special thanks to

Our dedicated fans
All the people maintaining Divinity II
fansites
Val, Lara, Mattis and Alexandra
Robert and Josiane
My family Benoît, Cas and Sam, my dog
Bas and my fishes Koen, Kris, Lars and
James
Tine, Frederik, and Cato; for bearing their
husband and father's absences and urging
him not to give up
Britt, Joelle, Hugo, Pierre, Karina
Maja and Cara
Cheers and thanks to the gamers at
shrimprefuge.be
Sophie Leduc, William Laureys and
Yolande Platton
Helen Gallez
Greet Schoubs, Benjamin Schrauwen,
Johan Mellemans, Patrick Reyntens and
my parents
Tamara Brackman and Elisabeth Binon
Met dank aan Mauro
Isabelle and family „Kie“, demoscene and
friends
Dinge, Himesama, DJ Deliciouz and The
O-Meister
Leung Chuen Sing, Chow Siu Wah, Julien
Meysmans
My love Debbie de Boer, my mom Sourour
Eftekharzadeh, my dad Mohammad Ali
Namdar
Shabahang Namdar, my iguana SPIKE,
Mehrzed Karami, Wessel Mansveld, Felix
Pearson, Ali Goreiff
Marjan van Rompaey and dog Luna
Florence Delpit, Francis and Evelyn
Droxler
Arnault Trussart
Dog Murphy
Cats Eliot and Sydney
Monique, André, Risa, Eveline
Koen Vermaanen
Filip Fastenaekels
Francois Masciopinto
Jon Bailey
Denise Schaar
Cécile Schneider
Nils Enkelmann
Robert Seifert
Philipp Sorensen
Stefan Kopinski
Alexander König
Special thanks to Alexandra Mores for all
the ghostly voices



©2010 Larian Studios et Focus Home Interactive. Edité par Focus Home Interactive sous licence de Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios et leurs logos respectifs sont des marques déposées ou commerciales de Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Focus Home Interactive. Tous droits réservés. Tous les autres noms, marques et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.